

**REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM ANIME MOVIE
“KOE NO KATACHI”**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

SAMSUDIN NUR HIDAYAT

L100 140 100

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM ANIME MOVIE KOE NO
KATACHI**

PUBLIKASI ILMIAH

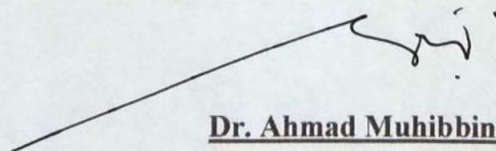
oleh:

SAMSUDIN NUR HIDAYAT

L 100 140 100

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Dr. Ahmad Muhibbin

NIK.411

HALAMAN PENGESAHAN

**REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM ANIME KOE NO
KATACHI**

OLEH

SAMSUDIN NUR HIDAYAT

L100 140 100

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 21 Juni 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Ahmad Muhibbin
(Ketua Dewan Penguji)
2. Rina Sari Kusuma, M.I.Kom
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yudha Wirawanda, M.I.Kom
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)



Dekan,

Nurgiyatna, M.Sc. Ph.D

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 28 Mei 2019

Penulis



SAMSUDIN NUR HIDAYAT

L100140100

REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM ANIME MOVIE “KOE NO KATACHI”

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persahabatan yang muncul dalam adegan- adegan *anime movie* Koe No Katachi berdasarkan konsep persahabatan Rowland S. Miller. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi scene dari durasi dalam *anime movie* Koe No Katachi yang menggambarkan persahabatan. Menggunakan teknik validitas triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, persahabatan dalam *anime movie* Koe No Katachi menunjukkan *respect* saling menghargai satu sama lain dan mampu memotivasi satu sama lain di berbagai situasi, *trust* ditunjukkan dengan munculnya rasa saling percaya percaya yang menghasilkan keterbukaan diri dan tidak mementingkan ego masing-masing, *Capitalization* ditunjukkan dengan bentuk berbagi informasi satu sama lain, *Social support* ditunjukkan dengan saling mengisi kekurangan satu sama lain, dan *Responsiveness* yang ditunjukkan dengan melindungi satu sama lain sehingga menghasilkan hubungan yang lebih intim.

Kata Kunci: Charles Sanders Peirce, Persahabatan, Representasi, Semiotika

Abstract

The objective of this research is to describe the friendship that appears in the scenes of the anime movie Koe No Katachi based on the friendship concept Rowland S. Miller. This was qualitative research. The data collection technique is a documentation scene from the duration of the anime movie Koe No Katachi depicting friendship. It uses data triangulation validity technique. The data analysis technique used the semiotic analysis by Charles Sanders Peirce. The results of this research show that, friendship in anime movie Koe No Katachi shows respect for each other and is able to motivate each other in various situations, the trust is show by the mutual trust that produces self-openness and doesn't care about their ego, Capitalization is show by sharing information with each other, Social support is show protecting shortcomings each others, and the Responsiveness are show by protecting each other and make an intimate relationship.

Keyword: Charles Sanders Peirce, Friendship, Representation, Semiotic

1. PENDAHULUAN

Remaja saat ini sangat membutuhkan sahabat yang selalu ada di saat senang maupun susah, berbagi pada saat senang, ada saat sedang di butuhkan dan selalu memberikan nasihat yang positif. Persahabatan merupakan bentuk dari rasa suka tapi bukan mencintai, jadi seperti kamu sedang jatuh cinta dengan mereka atau mungkin kamu

menganggap dia lebih dari teman. Seperti kamu memiliki banyak meluangkan waktu dengan mereka, lalu merasa nyaman dengan mereka, dan kamu tau apa yang mereka suka (Miller, 2012). Menurut Davis dalam Santrock (1995), persahabatan merupakan suatu bentuk hubungan dekat yang melibatkan kenikmatan, penerimaan, kepercayaan, hormat, saling menolong, menceritakan rahasia, mengerti, dan spontanitas (Hapsari, 2017). Persahabatan adalah hubungan interpersonal antara dua orang yang saling tergantung dan saling produktif yang ditandai oleh rasa saling menghormati positif (Devito J. A., 2011).

Dalam meneliti persahabatan di dalam *Anime movie Koe no katachi*, peneliti akan menggunakan teori persahabatan Rowland S. Miller yang memiliki 5 pandangan tentang persahabatan yaitu: (1) *Respect*, ketika dua individu saling menghormati satu sama lain yang akan menciptakan hubungan yang saling menghargai dan menerima apa adanya, (2) *Trust*, ketika individu percaya dengan partnernya tidak mementingkan diri sendiri dengan tidak menilai siapa yang paling benar, (3) *Capitalization*, memandang persahabatan sebagai sarana saling berbagi informasi sehingga persahabatan saling menguntungkan satu sama lain sehingga menumbuhkan rasa nyaman satu sama lain, (4) *Social support*, persahabatan dengan memberikan dukungan secara emosional ketika salah satu dari mereka mengalami kesulitan dan membutuhkan jalan keluar, support tidak hanya sebatas berupa materi, tetapi dapat berupa pelukan dan nasehat positif, (5) *Responsiveness*, bentuk apresiasi dan dukungan yang menandakan sebuah pertemanan, perasaan saling merespon satu sama lain menawarkan keintiman hubungan, memberikan harapan tentang keterbukaan diri, kepercayaan dan hubungan persahabatan tidak diragukan lagi (Miller, 2012).

Dalam mengklasifikasikan persahabatan Reisman memiliki pandangan membaginya menjadi 3 tipe yaitu: (1) Persahabatan Timbal Balik, tipe yang paling ideal yang di tandai dengan perasaan percaya, setia, peduli dengan orang lain dan kasih sayang. Tipe ini di dasarkan pada kesetaraan masing-masing individu berbagi secara adil dalam memberi dan menerima manfaat dari hubungan tersebut, (2) Persahabatan Penerimaan, tipe persahabatan terdiri dari pemberi dan penerima utama yang terdapat

ketidakseimbangan hubungan dalam memberi dan menerima, ini merupakan persahabatan yang dapat berkembang antara seorang guru dan seorang siswa, disini perbedaan status sangat penting dalam tipe persahabatan ini, (3) Persahabatan Asosiasi tipe persahabatan yang bersifat sementara atau dalam waktu tertentu digambarkan sebagai hubungan persahabatan biasa daripada persahabatan sejati karena belum adanya timbal balik dan kepercayaan yang besar, tipe ini ramah tetapi tidak intens seperti persahabatan antara teman kerja, teman sekolah, dan teman di sosial media (Devito J. A., 2016).

Film sudah menjadi konsumsi publik dimana setiap chanel tv lokal pasti menayangkan, dan film juga sudah menjadi komoditas yang menjanjikan, karena menjadi suatu produk yang menguntungkan. Dalam film terdapat dua pemaknaan pesan yaitu pesan yang tersirat dan pesan yang tersurat. Meskipun begitu film merupakan media yang digunakan dalam pemberian makna dalam suatu pesan. Dengan adanya pesan yang tersirat, penonton harus memproses tanda-tanda yang ada di dalam film sehingga dapat memaknai pesan yang di sampaikan dalam film, menjadikan film lebih menarik.

Anime adalah jenis film animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Anime merupakan singkatan dari kata “*animation*” dalam bahasa Inggris yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Anime seringkali mengadaptasi cerita dari komik Jepang/manga (Hapsari, 2017).

Koe No Katachi merupakan *anime movie* yang diadaptasi dari manga yang berjudul sama dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *a silent voice* atau *the shape of voice*. Dalam manganya Koe No Katachi memiliki 7 volume dan diadaptasi kedalam bentuk *anime movie* oleh rumah produksi *Kyoto animation*. *Anime movie* ini menceritakan tentang Shoya Ishida seorang siswa SD yang sangat nakal, melakukan *bullying* kepada Shouko Nishimiya seorang murid baru yang tuna rungu dan tuna wicara (penyandang difabel). Namun, memiliki akhir cerita yang tidak diduga yaitu

mereka berdua justru menjadi sahabat setelah melalui berbagai masalah yang dialami bersama. Dalam *anime movie* ini memiliki banyak pesan moral diantaranya tentang karma, penebusan dosa, dan persahabatan (Nana, 2016).

Film dalam UU No.3 tahun 2009 tentang perfilman pada BAB 1 Pasal 1 menjelaskan, film adalah suatu karya seni dan budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah-kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan (Vera, 2014). Film juga merupakan media yang memiliki potensi besar dalam hal mempengaruhi banyak orang karena mengandung cerita mitos dan narasi yang dapat berkembang dimasyarakat (Napat Ruanganpakul, 2016). Karena itu film merupakan suatu elemen yang membentuk pemikiran masyarakat melalui tanda-tanda atau pesan dibalik narasi film (Sobur, 2013).

Tan dan Wright mengungkapkan, film merupakan salah satu media dari komunikasi massa, karena film merupakan suatu media yang menghubungkan antara komunikator dan komunikan kepada khalayak ramai. Film dan Televisi memiliki kemiripan yang sama yaitu menggunakan audio dan visual, yang membedakan ialah dalam penyampaian kepada khalayak dan proses produksinya (Vera, 2014).

Terdapat dua pemaknaan pesan dalam film yaitu pesan secara tersirat dan tersurat. Pesan yang tersirat dalam film menjadikan film lebih menarik karena penonton harus memproses tanda-tanda yang ada di dalam film untuk dapat memaknai pesan yang disampaikan. Setiap individu memiliki caranya masing-masing dalam memaknai film (Anovrina, 2014).

Representasi merupakan proses pemaknaan kembali tentang segala sesuatu yang kita rasakan dan alami setelah itu diungkapkan menggunakan bahasa kita sendiri. Terdapat dua tahapan representasi yaitu: (1) Representasi Mental, proses pemaknaan dalam pikiran seseorang yang diolah menjadi konsep dan dijadikan gambaran sebagai yang diwakili, (2) Representasi Bahasa, proses pertukaran makna dan konsep yang dapat dilakukan sekelompok orang yang memiliki bahasa yang sama.

Dalam membangun tanda-tanda yang diatur dan disusun sesuai dengan bahasa yang sudah disepakati dan dijadikan sebagai perwakilan konsep Hall (Sari, 2015)

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat representasi persahabatan melalui 2 tahapan representasi yaitu : pertama, melalui dialog dan adegan yang ada di dalam film, selanjutnya hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai proses pemaknaan bahasa dalam pembahasan tentang persahabatan.

Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah hubungan persahabatan yang diceritakan tidak seperti remaja pada umumnya. Tetapi tentang bagaimana cara si tokoh utama mencari makna tentang persahabatan, film ini menggambarkan makna dari persahabatan, sahabat yang dapat menerima apa adanya itu sangat sulit ditemukan. Untuk meneliti pesan tentang penggambaran persahabatan dalam *anime movie Koe no katachi*, maka peneliti menggunakan analisis semiotika yang dirasa sesuai untuk meneliti simbol-simbol hubungan persahabatan dalamnya. Semiotika adalah suatu ilmu yang meneliti dan menguji tanda atau simbol yang muncul dalam film (Vera, 2014).

Semiotika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang suatu tanda yang muncul untuk menjelaskan suatu hal (Griffin, 2012). Bagi Peirce tanda “*is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*” tanda agar bisa berfungsi dalam Peirce disebut *ground*. Konsekuensinya dalam tanda harus memiliki hubungan triadik yakni *representament*, *interpretant*, dan *object* (Sobur, 2013).

Dalam meneliti *anime movie Koe no katachi*, peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang terkenal dengan konsep triadik atau trikotomi yaitu *representament* atau bentuk yang diterima atau sebagai tanda/*sign*, *interpretant* atau makna dari tanda, dan *object* sesuatu yang mengarah kepada tanda sebagai acuan tanda atau hasil dari *representament* dan objek (Vera, 2014).

Dalam semiotika Peirce, objek adalah hal yang penting karena sebagai rujukan suatu tanda. bisa berupa tanda yang bersifat fisik yang dapat ditangkap oleh panca indra, bisa juga hal yang bersifat imajiner atau mental. Objek merupakan elemen

trikotomi dalam semiotika Peirce, apabila semua elemen makna itu berinteraksi maka akan muncul makna yang diwakili oleh tanda tersebut. (Sobur, 2013)

Peneliti menggunakan semiotika Peirce yang berdasarkan objek yang dibagi menjadi 3 tanda yaitu: (1) Ikon, tanda yang berhubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah atau hubungan antara tanda dan objek yang digunakan memiliki kemiripan, misalnya foto dengan orang yang di foto. (2) Indeks, tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang memiliki hubungan sebab akibat, atau tanda yang mengacu pada kenyataan, misalnya ketika ada asap berarti ada api, dan (3) simbol, tanda yang memiliki hubungan makna dengan yang ditandakan bersifat arbitrer atau berubah-ubah sesuai dengan suatu lingkungan sosial tertentu, (Sobur, 2013). Jadi pada penelitian ini penulis akan meneliti menggunakan semiotika Peirce yang menggunakan analisis yang meneliti berdasarkan objeknya yang kemudian diklasifikasikan menjadi *icon*, *index*, dan *symbol*.

Penelitian terdahulu mengenai permasalahan diatas ialah oleh Harry Anofrina yang berjudul ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI PERSAHABATAN DALAM FILM “HUGO”. Dalam penelitian ini menggunakan teori persahabatan Aristoteles yang dikelompokkan menjadi 3 jenis yaitu persahabatan yang bersifat *utility*, *pleasure*, & *virtue*. Persahabatan berdasarkan *utility* yaitu persahabatan yang hanya berdasarkan pada keuntungan/manfaat (*reprocity*). Yang kedua yaitu persahabatan yang berdasarkan *pleasure*, dimana kedua orang menjalin persahabatan atas dasar kesukaan atau kesenangan. (*pleasant*). Persahabatan yang terakhir yaitu berdasarkan *virtue*, dimana kedua orang saling memberi kebaikan dengan ketulusan dan cinta, baik bagi kita maupun bagi sahabat dan Aristoteles menyatakan bahwa persahabatan jenis ini adalah persahabatan yang sesungguhnya sempurna.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana hubungan persahabatan antara karakter Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya ditinjau melalui teori konsep persahabatan Rowland S. Miller?

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persahabatan yang muncul dalam adegan-adegan *anime movie* Koe No Katachi berdasarkan teori konsep persahabatan Rowland S. Miller.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu jenis penelitian yang meneliti dan mendeskripsikan suatu fenomena secara mendalam tentang objek yang diteliti (Kriyamtono, 2006). Menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif yaitu tentang penggambaran secara deskriptif tentang perkembangan hubungan persahabatan menggunakan teori persahabatan Rowland S. Miller.

Objek penelitian ini ialah *anime movie* Koe No Katachi dengan meneliti adegan-adegan atau *scene-scene* yang menggambarkan hubungan persahabatan berdasarkan teori konsep persahabatan Rowland S. Miller.

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mencari data primer dan data sekunder (Kriyamtono, 2006). Data primer merupakan data utama yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa potongan *scene* atau potongan gambar yang ada di dalam film. Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari buku dan jurnal penelitian yang sudah ada. Populasi dalam penelitian ini adalah 2 karakter utama dari *anime movie* Koe No Katachi yaitu Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya. karena hubungan persahabatan mereka yang akan diteliti. Sedangkan sampel adalah karakter Shoya Ishida dalam proses hubungan yang di lalui.

Metode penelitian, peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dengan konsep triadiknya, teori ini dapat menjabarkan nilai-nilai persahabatan dalam *anime movie* Koe No Katachi. nilai persahabatan yang terlihat merupakan pesan dari pemaknaan representasi persahabatan dalam *anime movie* Koe No Katachi. menjadikan *interpretant* sebagai makna dari representasi persahabatan yang di tunjukan melalui adegan yang sesuai dengan objek yang di teliti yaitu berupa potongan adegan

dalam *anime movie* Koe No Katachi. jika semua elemen tergabung maka dapat terlihat bentuk persahabatan dalam *anime movie* Koe No Katachi (Sobur, 2013).

Dalam meneliti persahabatan di *anime movie* Koe no katachi, peneliti menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Menggunakan teknik *purposive sampling* dalam menentukan sampel dengan tujuan memilih kriteria sampel yang mampu mendukung riset (Kriyamtono, 2006). Secara teknis memilih sampel yang mampu mendukung penelitian ini adalah karakter Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya karakter yang diteliti dalam *Anime Movie* Koe no katachi.

Untuk menguji validitas data peneliti menggunakan teknik validitas triangulasi data berdasarkan teori dengan melihat dan membandingkan dengan teori yang ada. (Kriyamtono, 2006).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kisah seorang anak SD yang bernama Shoya yang terkenal nakal dan suka membully teman-temannya. Shoya memiliki teman-teman satu geng yang sering kali bersama-sama melakukan hal nakal tersebut. Shouko Nishimiya adalah siswa polos yang tidak bisa berbicara dan mendengar sehingga dia menggunakan alat bantu dengar dan buku sebagai alat bantu komunikasi. Shouko merupakan siswa pindahan baru di sekolah shoya. Saat perkenalan, Shouko menuliskan namanaya di papan tulis dan menceritakan bahwa dirinya memiliki keterbatansan dalam berbicara dan mendengar, kemudian ia langsung duduk di bangku yang ada di depan Shoya. Saat di kelas Shouko selalu menjadi bahan bullyan oleh Shoya dan gengnya dengan membuang buku Shouko ke kolam, memainkan dan merusak alat bantu dengar Shouko yang harganya mahal berkali-kali. Karena kesalahan anaknya yang keterlaluhan sampai - sampai orangtua Shouko menemui orangtua Shoya dan mengambil paksa anting ibu Shoya sehingga daun telinga ibu Shoya luka dan berdarah. Sejak saat itu Shoya mulai dijauhi oleh teman-temannya karena dianggap sudah keterlaluhan, dan menuduhnya sebagai dalang atas kepindahan Shouko. Cerita tentang bullying itu menyebar dengan cepat, sehingga dari lulus SD sampai SMP Shoya tidak memiliki teman sama sekali. Ia hidup dengan

rasa bersalah yang sangat besar, sampai SMA akhirnya dia bertemu kembali dengan Shouko. Ia meminta maaf atas apa yang telah dilakukannya dulu dan meminta Shouko agar mau menjadi sahabatnya. Setelah berbagai konflik yang dialami bersama, Shoya dianggap hanya merasa kasihan terhadap Shouko dan hanya memanfaatkannya. Faktanya Shoya menjalin persahabatan dengan Shouko dengan tulus dan mengarah kepada hubungan yang lebih dalam.

Dari review film di atas, berikut peneliti menyampaikan penjabaran dan analisisnya berdasarkan data yang diperoleh dari metode dan data yang telah ditentukan dalam *anime movie* Koe No Katachi :

3.1 Persahabatan

Persahabatan merupakan bentuk dari rasa suka tapi bukan mencintai, jadi seperti kamu sedang jatuh cinta dengan mereka atau mungkin kamu menganggap dia lebih dari teman. Seperti kamu memiliki banyak waktu dengan mereka, lalu merasa nyaman dengan mereka, dan kamu tau apa yang mereka suka (Miller, 2012).

Persahabatan berdasarkan Rowland S. Miller memiliki beberapa indikator yaitu *respect*, *trust*, *capitalization*, *social support*, dan *responsiveness*. Indikator tersebut digunakan peneliti untuk meneliti persahabatan dalam karakter *anime movie* Koe No Katachi yaitu antara Shoya Ishida dan shouko Nishimiya.

3.1.1 Respect

Respect yaitu ketika kita saling menghormati satu sama lain (Miller, 2012). Dengan itu akan menciptakan hubungan yang memandang orang lain berharga dan menerima orang lain apa adanya seperti yang dilakukan oleh Shoya kepada Nishimiya dan sebaliknya.

1) Menghormati kekurangan fisik Nisimiya

Dalam representasi penggambaran dalam bentuk *respect*, terlihat saat Shoya menghormati Nishimiya karena kekurangan fisiknya sehingga ia mengatakan pada Nishimiya agar tidak memaksakan diri. sangat terlihat bentuk *respect* dalam persahabatan antara mereka karena bentuk penghormatan Shoya karena atas

kekurangan fisik yang di miliki Nishimiya. Bentuk persahabatan tergambarkan dalam potongan scene dalam gambar adegan berikut.



Gambar 1. Menghormati kekurangan fisik Nisimiya

Nishimiya : ishida-kun kamu tidak perlu membelinya!

Shoya : tunggu, meggunakan bahasa isyarat saja.

01:05:10 – 01:05:50 pada durasi tersebut Nishimiya bertanya kepada Shoya tidak memakai bahasa isyarat dan suaranya terdengar aneh sehingga Shoya mengatakan pelan-pelan saja dan menyuruh lebih baik menggunakan bahasa isyarat karena suaranya terdengar aneh, dia mengatakan itu agar Nishimiya tidak menjadi pusat perhatian saat dikeramaian karena suaranya dan salah paham karena pengucapan katanya yang tidak jelas.

Dari kutipan *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *respect*, adalah saling menghargai antara keduanya adalah Shoya menghargai Nishimiya yang mengajak berbicara dengan bahasa verbal meskipun suara yang di hasilkan terdengar aneh, ia meminta agar Nishimiya menggunakan bahasa isyarat saja karena ia juga sudah belajar untuk menguasai bahasa isyarat agar bisa berkomunikasi dengan Nishimiya lebih lancar.

Dalam durasi tersebut bentuk *respect* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah dengan saling menghargai dan memberikan keputusan yang paling baik agar tidak salah mengambil keputusan dikedepannya merupakan bentuk *respect* Shoya kepada Nishimiya dalam hubungan persahabatan. Sejalan dengan penelitian lainnya *respect*, merupakan saling menghargai satu sama lain, berfikir teman kita membuat keputusan yang baik. (Fauziah, 2014).

Dalam durasi tersebut menggunakan tipe shot menggunakan *long shot* (LS) dengan *angle* kamera menggunakan *medium angle*. Dimana *mediun angle* adalah

pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek atau penglihatan mata manusia. Sedangkan *long shot* merupakan tipe pengambilan gambar yang memperlihatkan seluruh badan objek yang akan di ambil dan agar bisa melihat situasi sekitar objek, dalam *long shot* biasanya digunakan untuk melukan *group shot* dimana dalam satu frame kamera ada dua orang atau lebih. Penggunaan jenis *shoot* tersebut digunakan sebagai pengambilan situasi penggambaran *respect* pada karakter Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya.

2) Shoya berharap Nishimiya percaya diri

Shoya mengatakan didalam hatinya berharap agar Nishimiya menjadi dirinya sendiri dan percaya diri dengan kekurangan yang dimilikinya tidak memperdulikan omongan orang lain yang mengatakan dirinya pembawa sial. Shoya berharap kepada Nishimiya percaya diri dengan kekurangan yang di milikinya merupakan sebuah bentuk *respect*. Seperti yang di perlihatkan dalam potongan scene dalam gambar adegan tersebut.



Yuzuru : bagaimana menurutmu?
Shoya : Nishimiya.... Aku ingin dia menyukai dirinya sendiri apa adanya.

Gambar 2. Shoya berharap Nishimiya percaya diri

Pada durasi 01:15:45 – 01:18:22 Bentuk *respect* selanjutnya yang terlihat adalah saat Shoya melihat video yang diberikan Yuzuru adik perempuan Nishimiya, dia melihat Nishimiya dibully oleh Ueno didalam wahana kincir yang ada di taman hiburan, Ueno mengatakan agar dia tidak bergaul dengan Shoya dan teman-teman lainnya karena dia membawa sial. Tetapi ia setelah melihat video itu dia ingin mengatakan kepada Nishimiya menjadi dirinya sendiri yang apa adanya tanpa memperdulikan orang yang orang yang tidak suka kepadanya.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *respect* adalah, bentuk menghargai satu sama lain saat Shoya melihat Nishimiya kurang percaya diri dengan kekurangan yang dimilikinya. Sehingga dia mudah di tinds oleh orang lain. ia ingin Nishimiya menjadi dirinya sendiri yang percaya diri dengan apa yang diberikantuhan kepada dirinnya sehingga tidak mudah terpengaruh oleh segala omongan orang lain tentang dirinya.

Dalam durasi tersebut bentuk *respect* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah saling menghargai satu sama lain dan mampu memotivasi satu sama lain di dalam berbagai situasi. Dalam jurnal lain tentang pemanfaatan hubungan agar hubungan bisa terus bertahan seseorang harus memberikan ganjaran (*other gift*) memberi rasa kasihan untuk memotivasi seseorang agar menghargai orang lain (Utami, 2015).

Pada durasi *scene* diatas tipe shot yang di gunakan adalah *close up* (CU) dan menggunakan angle kamera *medium angle*. Dimana *mediun angle* adalah pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek atau penglihatan mata manusia. Sedangkan *close up* merupakan tipe shot yang di gunakan untuk mengambil gambar objek untuk melihat gabar lebih detail seperti ekspresi, dan bisa juga ke suatu benda seperti memasukan gambar ponsel untuk melihat pesan yang masuk dalam *scene* film. Seperti saat Yuzuru memberi tahu video yang ada di tablet PC miliknya kepada Shoya tentang apa yang dialami Nishimiya saat di dalam wahana kincir.

3.1.2 Trust

Trust yaitu kita percaya dengan partner kita dimana kita memiliki rasa percaya satu sama lain (Miller, 2012) dan tidak mementingkan diri sendiri dan menilai siapa yang paling benar. Dalam kepercayaan perlu waktu mengolah atau membangun suatu tindakan agar bisa percaya satu sama lain, yang digambarkan oleh Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya.

1) Kepercayaan Nishimiya kepada Shoya

Nishimiya mulai percaya kepada Shoya dengan berani pergi bersama menemui teman lamanya dan menceritakan tentang keluarganya seperti saat bercerita tentang

adiknya yang kabur dari rumah. Dengan saling terbuka satu sama lain sehingga mulai ada saling menghargai satu sama lain itu merupakan bentuk *trust*, seperti tergambarkan dalam potongan scene dalam gambar adegan berikut.



Gambar 3. Kepercayaan Nishimiya kepada Shoya

Nishimiya : (bercerita melalui pesan singkat yang di kirim ke shoya) sebenarnya adiku mengatakan sesuatu yang membuatku senang hari ini. Katanya kamu menolong dia saat kabur dari rumah. Terima kasih banyak.

Shoya : (melihat nishimiya yang sedang tersenyum)

00:55:25 – 00:56:18 pada durasi tersebut Shoya dan Nishimiya sedang dalam perjalanan menuju teman masa SD mereka yang berbeda kota, bernama Sahara. Dalam perjalanan mereka berdua menggunakan kereta meraka saling berhadapan di depan pintu kereta yang kosong dan saling berhadapan. Mereka saling memandang satu sama lain, mulai ada komunikasi antara mereka melalui ponsel mereka dan Nishimiya yang mulai bercerita tentang adiknya yang kabur dari rumah karena bertengkar dengan dia. karena menyebarkan video Shoya meloncat ke sungai, saat adiknya kabur dari rumah di tolong oleh Shoya. Nishimiya berterimakasih kepada Shoya karena menolong adiknya data di kereta.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *trust*, adalah pada saat di kereta muncul rasa saling percaya satu sama lain karena mereka mulai membuka diri. Terlihat saat di kereta saat Nishimiya diantar oleh Shoya untuk menemui Sahara teman SD mereka yang pindah sekolah. Ia mulai percaya kepada Shoya karena mau menemaninya, dan mulai terbuka saat bercerita tentang keluarganya yaitu menceritakan adiknya yang kabur dari rumah dan di tolong oleh Shoya. Ia mengucapkan terima kasih karena sudah merawat adiknya.

Dalam durasi tersebut bentuk *trust* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah rasa saling percaya yang menghasilkan keterbukaan diri dan tidak mementingkan ego masing-masing, yang menjadikan suatu hubungan terus berjalan.

Dalam jurnal lain mengatakan bahwa, kepercayaan (*trust*) adalah saling percaya satu sama lain, bahwa teman akan bertindak sesuatu untuk kepentingan kita yang paling baik. (Fauziah, 2014).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot, *medium shot* (M.S) dimana tipe shot ini di gunakan untuk mengambil gambar objek dari kepala sampai pinggang dan untuk meliaht emosi dalam gambar. Menggunakan angle kamera *medium angle* atau pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek. Seperti pada saat Shoya berdiri di samping pintu yang terlihat hanya bagian kepala sampai pinggang saja.

2) Shoya mengajak Nishimiya bermain bersama

Shoya mengajak Nishimiya jalan-jalan ke taman bermain bersama teman-temannya yang lain mereka melakukannya bersama-sama, karena rasa saling percaya antara mereka menjadikan mereka dapat bermain bersama tanpa memikirkan masa lalu mereka, seperti yang tergambarkan dalam scene dalam adegan gambar berikut.



Gambar 4. Shoya mengajak Nishimiya bermain bersama

Shoya : (pesan singkat kepada nishimiya) kami akan pergi bermain besok, apa kamu mau ikut?
Nishimiya : (merasa senang karena di aja bermain oleh shoya)

Pada durasi 01:09:42 – 01:09:55 Shoya menghubungi Nishimiya melalui pesan singkat yang di kirim, isi dari pesan yang di kirim yaitu mengajak Nishimiya jalan-jalan ke taman bermain bersama-sama dengan yang lain.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *trust*, adalah rasa saling percaya yang muncul saat Shoya mengajak Nishimiya ke taman hiburan bersama teman-temannya untuk bermain bersama-sama, yang digambarkan pada pesan singkat yang dikirim secara personal kepada Nishimiya.

Dalam durasi tersebut bentuk *trust* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah sebuah kepercayaan seorang dalam menerima ajakan dari sahabatnya

sehingga dapat pergi untuk menghabiskan waktu bersama-sama. Karena dalam jurnal lain menjelaskan bahwa kepercayaan, berhubungan dengan hubungan interpersonal, karena mau meyakini dan mempercayai orang lain serta menghargai tindakan orang lain (Utami, 2015).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shoot, *close up* (C.U) merupakan tipe shot yang di gunakan untuk mengambil gambar objek untuk melihat gabar lebih detail seperti ekspresi, dan bisa juga ke suatu benda seperti memasukan gambar ponsel untuk melihat pesan yang masuk dalam *scene* film. Menggunakan agle kamera *top angle*, dimana *top angle* merupakan teknik pengambilan gambar kamera dari atas objek. Seperti saat Nishimiya melihat ponselnya saat mendapatkan pesan dari Shoya kamera fokus pada ponsel Nishimiya.

3.1.3 Capitalization

Capitalization yaitu memandang persahabatan agar kita bisa saling mendapatkan informasi atau persahabatan saling menguntungkan satu sama lain (Miller, 2012), sehingga menjadikan kita nyaman karena mandapatkan respon yang baik dan menambah kedekatan, yaitu dimana kedekatan merupakan modal utama dalam persahabatan. Bentuk respon dari *capitalization* sepert kita menanyakan hobi dan bertanya tentang apa yang disukai. Seperti bentuk persahabatan antara Shoya dan Nishimiya

1) Percakapan antara Shoya dan Nishimiya

Shoya dan Nishimiya bertemu membahas tentang pertemanan mereka dan bertanya tentang hal lainnya, saling bertanya satu sama lain untuk berbagi informasi merupakan bentuk persahabatan saling menguntungkan atau *capitalization*, seperti dalam scene dalam gambar adegan tersebut



Shoya : apa kamu suka memberi makan ikan?

Nisimiya : (mengangguk dengan senyum)

Shoya : oh jadi begitu? (dengan senyum)

Gambar 5. Percakapan antara Shoya dan Nishimiya

00:41:30 – 00:42:32 pada durasi Shoya dan Nishimiya pertama kali mereka bertemu dan saling memikirkan hal yang sama pada saat Shoya mengatakan ingin berteman dengan Nishimiya. Mereka berdua terus memikirkan hal tersebut. Saat bertemu mereka berdua menjalin pertemanan dan berkembang menjadi persahabatan pada saat Shoya mengajak Nishimiya memberi makan ikan di sungai dengan roti, karena Shoya pernah bertanya kepada Nishimiya tentang apa dia suka memberi makan ikan dari atas jembatan.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *capitalization*, adalah pada saat Shoya bertanya kepada Nishimiya tentang apa dia suka memberi makan ikan dari atas jembatan ini. Dari percakapan itu akhirnya ia sering kesini agar bisa memberi makan ikan bersama. Saat itu juga Nishimiya memberikan respon yang baik kepada Shoya saat ditanya tentang apa mereka bisa berteman, ternyata Nishimiya memberikan respon yang baik, dengan mau menjadi teman Shoya. Sehingga mereka berdua mulai dekat sejak saat itu.

Dalam durasi tersebut bentuk *capitalization* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah mereka saling berbagi informasi tentang kebiasaan masing-masing sehingga menjadi lebih dekat karena ada komunikasi yang terjalin. Dalam jurnal lain menjelaskan bahwa *capitalization* merupakan pertukaran dukungan satu sama lain dan antar pribadi yang menawarkan respon positif bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dalam sebuah hubungan (Rachel Hershenberg, 2016).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot, *medium shot* (M.S) dimana tipe shot ini digunakan untuk mengambil gambar objek dari kepala sampai pinggang. Menggunakan angle kamera *low angle* atau pengambilan gambar kamera dari bawah menghadap ke atas. Seperti yang tergambar dalam adegan saat Shoya dan Nishimiya sedang membicarakan tentang pertemanan mereka.

2) Shoya meminta nomor ponsel Nishimiya

Shoya meminta nomor Nishimiya agar bisa berkomunikasi secara personal dan ia juga mengenalkan temannya kepada Nishimiya, ponsel merupakan alat komunikasi yang sering di gunakan oleh para remaja pada umumnya untuk bertukar informasi satu sama lain merupakan bentuk *capitalization*. Seperti pada potongan scene dalam gambar adegan berikut



Gambar 6. Shoya meminta nomor ponsel Nishimiya

Shoya : begitu? Apa mau kuberitahu nomerku...

Nishimiya: (menggunakan bahasa isyarat mengatakan dia ingin menghubungi Sahara teman SDnya)

Shoya : eh (dengan muka agak terkejut) Sahara-san, maksudmu teman SD kita?

00:53:18 – 00:54:05 pada durasi ini Shoya mengenalkan temannya yaitu Nagacika dan mengatakan kepada Nishimiya kalau dia punya ponsel baru dan meminta nomor Nishimiya agar mudah berkomunikasi dan bertanya apa ada orang yang ingin kamu hubungi, Nishimiya mengagguk dan mengatakan ada seseorang yang ingin di hubungi yaitu Sahara teman SD-nya, dn Shoya langsung menghubungi Sahara dan langsung megajak bertemu.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *capitalization*, adalah saat Shoya mengenalkan temannya Naganchika dan ia memiliki ponsel baru sehingga dia meminta nomer ponsel dari nishimiya agar bertukar informasi lebih cepat dan bisa kapan saja dan dimana saja.

Dalam durasi tersebut bentuk *capitalization* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah saat mengenalkan temannya dan meminta nomor ponsel untuk berbagi informasi satu sama lain. Langston (1994) mengatakan bahwa *capitalization* merupakan pengalaman pribadi yang positif yang diceritakan kepada orang lain sehingga mendapat manfaat tambahan darinya (Kim, 2015).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot *over shoulder shot* (O.S.S) di teruskan dengan *medium shot* (M.S) adalah pengambilan gambar dari atas kepala sampai pinggang dari objek. Menggunakan angle kamera *medium angle*. Teknik *over shoulder shot* adalah proses pengabilan gambar di atas pundak untuk melihat objek yang ada di depan dengan memperlihatkan sedikit bahu, biasanya tipe shot ini digunakan saat dalam adegan percakapan antara dua orang. *Medium angle* pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek. Seperti saat Shoya meminta nomor ponsel Nishimiya, kamera berada di atas pundak Shoya dan Nishimiya di depannya.

3.1.4 Social support

Social support yaitu memberikan dukungan secara emosional ketika salah satu dari mereka mengalami kesulitan dan membutuhkan jalan keluar, support tidak hanya sebatas pemberian materi bisa juga berupa pelukan dan nasehat positif. *Social support* merupakan hal penting karena dalam persahabatan harus saling mendukung dalam berbagai situasi seperti yang digambarkan oleh Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya.

1) Menolong Nisimiya

Menolong merupakan sebuah tindakan yang dilalukan seseorang yang memiliki jiwa social yang tinggi dalam berabagai hal, seperti Shoya membantu Nishimiya saat meloncat dari sungai unruk mengambil bukunya. Saling membantu dalam persahabatan merupakan sebuah dukungan dalam persahabatan atau social support. Seperti yang tergambarkan dalam potongan scene dalam gambar adegan berikut.



Gambar 7. Menolong Nisimiya

Nishimiya : (naik ke pembatas jembatan dan melompat ke sungai)

Shoya : eh, tunggu Nishimiya.. (meraih tangannya tetapi tidak sempat dan ikut terjun ke sungai untuk menolong Nishimiya)

Pada durasi 00:42:59 – 00:44:22 menceritakan tentang, buku Shoya yang dikembalikan oleh Nishimiya jatuh ke sungai Shoya menolong saat mencari buku yang jatuh ke sungai ternyata buku itu ada di kepalanya saat dia terjun ke sungai untuk membantu mencari buku itu dan langsung meminta maaf karena telah menjatuhkan bukunya.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *social support*, adalah saat Shoya membatu Nishimiya saat mencari bukunya saat jatuh ke sungai dan langsung meminta maaf karena membuat kesalahan yang membuat bukunya jatuh ke sungai.

Dalam durasi tersebut bentuk *social support* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah membatu satu sama lain dalam berbagai situasi yang dihadapi untuk memecahkan masalah. Itu termasuk dalam bentuk *social support* yang terlihat untuk menjelaskan bahwa itu merupakan sebuah hubungan persahabatan. Dalam hubungan persahabatan mereka akan terlibat dalam situasi saling mendukung dalam kebersamaan dan muncul keakraban antara mereka (Utami, 2015).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot *close up* (C.U) merupakan tipe shot yang di gunakan untuk mengambil gambar objek untuk melihat gambar lebih detail seperti ekspresi, dan bisa juga ke suatu benda seperti memasukan gambar ponsel untuk melihat pesan yang masuk dalam *scene* film. Angke kamera yang di gunakan adalah *Medium angle* merupakan pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek. Seperti saat Shoya membantu Nishimiya mencari yang jatuh di sungai. Kamera meng- *close up* wajah Shoya dan Nishimiya untuk melihat detail ekspresi panic dari masing-masing karakter.

2) Menolong Nishimiya

Shoya menolong Nishimiya saat akan melakukan bunuh diri karena menganggap dirinya pembawa sial dan ingin mati saja, dengan melompat dari balkon rumahnya dan Shoya menolongnya dengan meraih tangannya agar tidak jatuh. Menolong merupakan bentuk *social support* karena menolong saat kesulitan, seperti dalam potongan *scene* dalam gambar adegan berikut.



Gambar 8. Menolong Nisimiya

Shoya : Nishimiya!!! (sambil berlari menuju balkon) Nishimiya! Shouko!!!!!! (sambil memegang tangan Nishimiya agar tidak jatuh) kenapa Nishimiya? Nishimiya, bertahanlah. (Shoya berdoa).

Pada durasi 01:37:44 – 01:40:44 saat selesai acara kembang api Nishimiya pulang terlebih dahulu meninggalkan Shoya, adiknya, dan ibunya. Kemudian Yuzuru meminta tolong kepada Shoya untuk mengambilkan kameranya. Ia terkejut bisa melihat kembang api dari rumah Nishimiya, ia melihatnya dari jendela rumah Nishimiya dan melihat Nishimiya di balkon jendela rumahnya sambil memanggilnya, ternyata dia berdiri di balkon bersiap melompat untuk bunuh diri. Ia bergegas menuju Nishimiya dan langsung menggapai dengan tangannya sambil berdoa kepada dewa agar diberi kekuatan untuk menolongnya. Saat menolong, Shoya memegang tangannya dengan erat untuk menggagalkan percobaan bunuh dirinya, tapi saat Shoya menarik tangannya malah ia yang jatuh dari balkon karena badannya terlalu condong ke bawah saat menolong Nishimiya dan dia dilarikan rumah sakit.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *social support*, adalah saat Shoya berusaha keras dalam menolong Nishimiya pada saat ingin melakukan bunuh diri akan melompat dari balkon rumahnya dan berhasil menggagalkannya yaitu saat Shoya berusaha keras berlari demi menggapai tangannya. Shoya rela jatuh demi Nishimiya dengan berdoa semua itu sebagai penebusan dosanya dulu kepada Nishimiya pada saat SD.

Dalam durasi tersebut bentuk *social support* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah saling menolong dan saling memberikan dukungan secara langsung untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi agar tidak terjadi hal-hal yang negatif. Jurnal lain menjelaskan *social support*, menurut pandangan House et al (1985) *social support* merupakan sebuah konsep tentang dukungan secara bisa berupa dukungan secara fisik dan juga bisa secara emosional (Jih-Hsin Tang, 2016).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot *close up* (C.U). karena dalam adegan ini ada, pada saat Shoya mengambil kamera di meja dan menolong Nishimiya pada saat meloncat dari balkon menggunakan tipe shot *close up* dan kamera angle *medium angle*. *close up* digunakan karena kamera mengambil ekspresi dari masing-masing karakter pada adegan akan bunuh diri. *medium angle* adalah pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek atau penglihatan mata manusia.

3) Nishimiya menjenguk Shoya

Nishimiya merasa bersalah karena akibat menolongnya Shoya menjadi terluka, sebagai seorang sahabat Nishimiya menjenguk Shoya di rumah sakit, menjenguk termasuk social support dalam persahabatan karena saling peduli satu sama lain. seperti pada potongan scene tersebut.



Gambar 9. Nishimiya menjenguk Shoya

Pada durasi 01:44:58 – 01:45:17 Nishimiya berencana menjenguk Shoya dengan membawa bunga. Saat didepan pintu masuk ruangan Shoya, ia bertemu dengan Ueno. Ueno tidak mengizinkan Nishimiya untuk masuk ruangan Shoya karena suatu alasan. Tetapi Ueno mengambil bunga yang dibawa Shoya masuk kedalam ruangan, kemudian ia menutup pintu dan Nishimiya beranjak pulang.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *Social support*, adalah kemauan Nishimiya untuk menjenguk Shoya untuk melihat keadaanya yang masih belum sadar karena menolongnya saat akan bunuh diri.

Dalam durasi tersebut bentuk *social support* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah bentuk perhatian yang diberikan saat kita sedang dalam

keadaan kurang baik. *Social support* dapat dianggap sebagai proses komunikasi, karena membantu orang mengatasi ketidakpastian. *Social support* menurut pandangan Cobb (1976) memiliki banyak definisi seperti mengarahkan subjek bahwa dirinya diperhatikan dan dicintai (Jih-Hsin Tang, 2016).

Dalam durasi tersebut menggunakan tipe shot menggunakan *long shot* (L.S) dengan *angle* kamera menggunakan *medium angle*. Dimana *medium angle* adalah pengambilan gambar kamera sejajar dengan objek atau penglihatan mata manusia. Sedangkan *long shot* merupakan tipe pengambilan gambar yang memperlihatkan seluruh badan objek yang akan di ambil, dalam *long shot* biasanya digunakan untuk melukan *two shot* dimana dalam satu frame kamera ada dua orang.

4) Nishimiya meberikan dukungan kepada Shoya

Saat pertama masuk sekolah dia merasa malu karena bertemu dengan teman-temanya Nishimiya memberiakan semangat kepada Shoya agar berani bertemu teman-temannya dengan menemaninya bertemu teman sekelasnya. Memberikan dukungan kepada teman kita merupakan social support. Seperti pada potongan scene dalam gambar adegan berikut.



Gambar 10. Nishimiya meberikan dukungan kepada Shoya

Nishimiya : kenapa? (menggunakan bahasa isyarat)

Shoya : sepertinya aku tidak bisa melihat wajah semua orang. Karena itu akan lebih mudah jika menghadap ke bawah.

Nishimiya : tidak apa-apa kalau kamu menghadap ke bawah.

Pada durasi 01:58:58 – 01:59:25 pertama kali Shoya berangkat ke sekolah lagi setelah keluar dari rumah sakit. Saat di sekolah sedang ada acara festival budaya sekolah ia berjalan ditemani oleh Nishimiya disampingnya dan ia terus menghadap ke bawah karena dia mengira bahwa ia dibenci oleh teman sekolahnya, dan merasa sangat memalukan, Nishimiya langsung memberi semangat kepada Shoya agar berani bertemu dengan teman-temannya di kelas.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *Social support*, adalah saat Nishimiya memberi nasihat agar semangat untuk bertemu dengan teman-teman kelasnya, dan teman-temannya yang khawatir tentang keadaanya saat dia berada di rumah sakit.

Dalam durasi tersebut bentuk *social support* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah memberikan nasihat agar selalu berfikiran positif dengan lingkungannya. Sedangkan dalam jurnal lain juga mengatakan bahwa *social support* dapat didefinisikan sebagai rasa peduli, kasih sayang, dan dukungan antar anggota dalam suatu kelompok (Rachbini, 2017).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot, *close up* (C.U) merupakan tipe shot yang di gunakan untuk mengambil gambar objek untuk melihat gambar lebih detail seperti ekspresi dalam *scene* film. Menggunakan angle kamera *medium angle*, dimana *medium angle* merupakan teknik pengambilan gambar sejajar dengan objek. Seperti saat mengambil gambar ekspresi Shoya yang gugup saat pertama kali berangkat sekolah setelah keluar dari rumah sakit.

3.1.4 Responsiveness

Responsiveness yaitu bentuk apresiasi dan dukungan yang menandakan sebuah pertemanan, perasaan saling merespon satu sama lain sehinga mampu menawarkan hubungan yang lebih serius (Miller, 2012), seperti memberikan harapan tentang keterbukaan diri, kepercayaan dan hubungan persahabatan tidak diragukan lagi.

1) Shoya menjaga Nishimiya dari Ueno

Shoya menjaga Nishimiya dari Ueno karena saat itu Nishimiya di bully oleh Ueno dengan mengambil alat bantu dengarnya, Shoya menjaga Nishimiya adalah sikap sahabat yang menjaga satu sama lain merupakan bentuk apresiasi dari hubungan persahabatn yang mereka jalin merupakan bentuk *responsiveness*, seperti tergambarkan dalam gambar adegan berikut.



Gambar 11. Shoya menjaga Nishimiya dari Ueno

Shoya : Ueno apa yang kau lakukan?

Ueno : (tertawa sinis) aku Cuma memainkannya. Sama seperti dulu.

Shoya : maaf, Nishimiya (terlihat kesal dan mengambil alat pembantu pendengaran itu)

Pada durasi 01:02:24 – 01:03:28 Shoya bertemu dengan Ueno saat pulang sekolah dan melihat Nishimiya di seberang jalan lalu menghampirinya. Saat Ueno menghampiri Nishimiya tangannya langsung meraba telinganya dan mengambil alat pendengarannya yang ada di telinganya yang hanya ada satu dan memainkannya seperti yang dilakukan Shoya pada saat masih SD tetapi Shoya tidak merespon apa yang dilakukan oleh Ueno dan mengambil alat pendengaran milik Nishimiya yang dimainkan olehnya tapi Shoya berusaha mengambil kembali alat pendengaran itu untuk di kembalikan. Setelah itu Ueno mengejek Shoya dengan mengatakan apa kalian sudah berpacaran dan apa kau merasa bersalah dengan apa yang kamu lakukan dulu, setelah itu ia langsung mngembalikan alat pendengarannya kepada Nishimiya dan pergi.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *responsiveness*, adalah Shoya ingin melindungi Nishimiya saat dijahili oleh Ueno karena mengabil dan memainkan alat bantu pendengaran milik Nishimiya dan mengembalikannya. Dan saat di tanya oleh Ueno apa kaliah berteman, dia menjawabnya bahwa Nishimiya dan dia sudah berteman baik.

Dalam durasi tersebut bentuk *responsiveness* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah melindungi satu sama lain dalam berbagai situasi akan menghasilkan respon hubungan yang lebih intim dan hubungan yang lebih positif. *Responsiveness* dalam jurnal lain menjelaskan bahwa suatu hubungan yang responsif memiliki 3 persepsi yaitu menunjukkan bahwa hubungan yang positif, kepuasan hubungan, dan kedekatan (Melik ah Demir, 2018).

Pada durasi tersebut saat adegan Ueno bertemu dengan Shoya menggunakan tipe shot *medium shot* (M.S), saat Shoya melihat Nishimiya di seberang jalan menggunakan tipe *Long shot* (L.S), saat Ueno mengambil alat bantu pendengaran milik Nishimiya menggunakan tipe shot *ekstream close up* (E.C.U) yaitu saat tangan Ueno meraba telinga Nishimiya. Menggunakan kamera angle *medium angle* dimana posisi kamera sejajar dengan objek.

2) Nishimiya memberikan hadiah kepada Shoya

Nishimiya memberikan hadiah kepada Shoya dengan beranggapan sekalian mengungkapkan persaannya, memberikan hadiah merupakan sebuah sikap dimana persahabatan sudah tidak bisa di pertanyakan lagi karena sebagai bentuk penghargaan kepada mereka yang memiliki hubungan persahabatan dan menawarkan hubungan yang lebih serius dari persahabata, seperti dalam potongan scene pada gambar adegan berikut.



Gambar 12. Nishimiya memberikan hadiah kepada Shoya

Nishimiya : suki (mengatakan “*suki*” dalam bahasa jepang yang artinya suka berarti dia sedang menyatakan cinta kepada seseorang)

Shoya : eh apa? (bingung)

Nishimiya : suki

Shoya : (tapi shoya mengira yang dimaksud adalah melihat bulan) bulanya indah sekali ya.

Nishimiya : (merasa malu dan langsung pergi karena perasanya tak tersampaikan)

Pada durasi 01:06:00 – 01:07:11 saat Shoya akan pergi membeli roti untuk memberi ikan oleh Yuzuru, sepedanya dihentikan dengan cara ditarik oleh Nishimiya dan langsung memberikan tas yang berisikan hadiah kepadanya, dan menyatakan perasaannya dengan mengatakan “*suki*” dalam bahasa jepang yang artinya suka berarti dia sedang menyatakan cinta kepada seseorang, tapi Shoya menganggap apa yang di katakannya *suki* itu adalah bulan, karena pada saat itu bulan sudah terlihat

jelas. Shoya langsung mengatakan bulannya indah, Nishimiya hanya tersipu malu karena perasaan yang disampaikan tidak sampai kepada Shoya.

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukkan hubungan persahabatan dalam bentuk *responsiveness*, adalah saat Nishimiya mengajak Shoya untuk menjalin hubungan yang lebih dalam atau hubungan yang lebih dari persahabatan, dengan menyatakan perasaannya sehingga persahabatan mereka sudah tidak bisa dipertanyakan lagi.

Dalam durasi tersebut bentuk *responsiveness* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah menyatakan perasaan merupakan bentuk yang menggambarkan persahabatan yang berjalan menuju kedalam hubungan yang lebih intim. Salah satu dari mereka mulai menunjukkan respon kedalam hubungan yang lebih dari sahabat. Dalam sebuah jurnal menjelaskan *Responsiveness* merupakan bentuk komunikasi dalam menjalin hubungan yang lebih intim melalui dua unsur yaitu *breadth* dan *depth*. *Breadth* merupakan hal yang berhubungan secara umum tentang topik yang dibicarakan seperti hobi. Sedangkan *depth* merupakan kedalaman suatu topik dalam sebuah hubungan sudah sampai membahas hal-hal yang lebih personal seperti menceritakan sebuah impian (Santoso, 2017).

Pada durasi tersebut menggunakan tipe shot *medium shot* (M.S) pada saat Nishimiya akan menyatakan perasaannya dan memberikan hadiah kepada Shoya yang terlihat dalam kamera hanya bagian kepala sampai pinggangnya saja, karena dalam *medium shot* yang di perlihatkan hanya bagian kepala sampai pinggang dari objek. Menggunakan kamera angle *medium angle* dimana semua objek sejajar dengan kamera.

3) Saling mengungkapkan perasaan

Dalam hubungan persahabatan yang terjalin antara mereka berdua berjalan menuju hubungan yang lebih serius lebih dari persahabatan, muncul perasaan yang ingin lebih dari sahabat merupakan bentuk persahabatan *responsiveness* merupakan bentuk persahabatan yang sudah tidak perlu di pertanyakan lagi karena hubungan yang

sudah terlajalin sangat baik, seperti dalam potongan scene dalam gambar adegan tersebut.



Gambar 13. Saling mengungkapkan perasaan

Shoya : hei nishimiya, beberapa saat yang lalu, aku seperti berbicara denganmu. Di dalam mimpi aku seperti mau menyerah tapi ternyata tidak. Aku selalu memikirkan hal yang sama dengamu. Meski begitu, kupikir mati itu itu bukanlah pilihan yang tepat. Aku ingin meminta maaf kepada semuanya. Begini nishimiya, aku.. aku ingin kamu membuatku hidup kembali.

01:49:38 – 01:55:00 pada durasi tersebut Shoya terbangun dari rumah sakit dan berlari ke jembatan pertama kali bersama Nishimiya. Ia melihat Nishimiya sedang menangis lalu bertanya, apa kamu baik baik saja? Nishimiya menjawabnya dengan mengangguk. Ia bersyukur kalau Nishimiya baik-baik saja setelah insiden percobaan bunuh diri. saat itu Nishimiya hanya bisa menangis saja dan merasa bersalah. Shoya juga meminta maaf kepada Nishimiya atas apa yang dulu di lakukannya yang pernah membullynya pada waktu SD dan Shoya menganggap apa yang terjadi sekarang adalah suatu penebusan dosa yang di lakukanya dulu. Shoya juga ingin agar selalu bersama di waktu senang maupun susah dan membuatnya hidup kembali sebagai orang yang baru

Dari kutipan durasi *scene* diatas menunjukan hubungan persahabatan dalam bentuk *responsifness*, adalah saat Shoya sadar dari rumah sakit langsung berlari menemui Nishimiya dan meminta maaf kepada Nishimiya karena masalalunya dulu dan ingin agar dia mau menjadi sahabatnya dan selalu bersama.

Dalam durasi tersebut bentuk *responsiveness* dalam persahabatan yang terlihat menurut peneliti adalah dengan meminta maaf merupakan suatu respon yang mampu menjadikan suatu hubungan dapat terlain lebih dalam karena mereka sudah mengerti karakter masing-masing sehingga menjadi hubungan yang harmonis. Dalam jurnal lain *responsiveness* merupakan karakter manusia yang dilatih untuk membangun empati dan kepekaan sebagai gambaran keharmonisan dalam hubungan (Yono, 2014).

Dalam durasi tersebut menggunakan menggunakan tipe shot *medium shot* (M.S) yaitu berupa pengambilan objek dari ujung kepala sampai pinggang. Seperti saat Shoya dan Nishimiya sedang berkata ingin selalu bersama, semua menggunakan angle kamera *medium angle* dimana semua objek sejajar dengan kamera.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan merupakan hasil analisa peneliti melalui representasi persahabatan yang dianalisis melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan peneliti menyimpulkan bahwa persahabatan dalam *anime movie* Koe No Katachi adalah persahabatan yang tidak memandang rendah orang lain dari fisiknya dan selalu ada saat kita sedang senang maupun susah, kadang juga kita meminta nasihat, selalu memberi dukungan, dan juga sebagai tempat mencurahkan isi hati. Persahabatan menurut Rowland S. Miller yang di analisis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce didapatkan hasil penelitian:

(1) Respect: ditunjukkan dalam karakter Shoya ishida dan shouko Nishimiya, mampu memotivasi satu sama lain dan saling menghormati satu sama lain sehingga mampu mengambil keputusan yang paling baik dalam menjalani hubungan. (2) Trust: munculnya rasa saling percaya yang menghasilkan keterbukaan diri sehingga tidak mementingkan ego masing-masing dan mampu menghargai tindakan orang lain. (3) Capitalization: ditunjukkan dengan bentuk berbagi informasi satu sama lain agar hubungan yang terjalin lebih intim. (4) Social support: mengisi kekurangan satu sama lain dengan saling memberikan dukungan secara langsung dan dapat berupa nasihat positif. (5) Responsiveness: ditujukan dengan melindungi satu sama lain sehingga menghasilkan hubungan yang lebih intim,

Diharapkan penelitian selanjutnya bisa membahas persahabatan lebih mendetail melalui indikator dan teknik analisi yang di gunakan demi berjalannya penelitian sesuai dengan penulis inginkan.

PERSANTUNAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kepada kita semua sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar dan tanpa hambatan sedikitpun. Terimakasih kepada orang tua yang telah memberi dukungan secara penuh kepada peneliti sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar. Terimakasih kepada Dr. Ahmad Muhibbin selaku dosen pembimbing yang sudah membantu mengarahkan peneliti dalam menulis naskah publikasi. Dan terima kasih kepada teman-teman yang selalu memberi masukan dalam penulisan naskah publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anovrina, H. (2014). Analisis Semiotika Representasi Persahabatan Dalam Film Hugo. *Skripsi*, 1-15.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi Antar manusia*. Tangerang Selatan : Kharisma Publising Group.
- Devito, J. A. (2016). *The Interpersonal Communication Book*. New York: Hunter College Of The City University Of New York.
- Fauziah, N. (2014). Empati, Persahabatan, dan Kecerdasan Adversitas Pada Mahasiswa Yang Sedang Skripsi. *Jurnal Psikologi Undip*, 1-15.
- Griffin, E. (2012). *A First Look At Communication Theory*. New York : Mc Graw Hill.
- Hapsari, A. A. (2017). Kajian Semiotika Dan Konsep Persahabatan Dalam Anime K-on Sutradara Naoko Yamada. *Skripsi*, 1-101.
- Jih-Hsin Tang, M.-C. C.-Y.-Y.-A. (2016). Personality traits, interpersonal relationships, online social support, and Facebook addiction. *Telematics and Informatics* 33, 1-7.
- Kim, D. (2015). The Effects of Cultural Differences on Constructive Capitalization Responses on Interpersonal and Intrapersonal Outcome Variables. *Thesis*, 1-74.
- Kriyamtono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Prenadamedia Grup.

- Melik ah Demir, A. T. (2018). Be There For Me and I Will Be There For You: Friendship Maintenance Mediates the Relationship Between Capitalization and Happiness. *Springer*, 1-21.
- Miller, R. S. (2012). *Intimate Relationship*. New York : McGraw hill.
- Nana, M. (2016, Mei Rabu). *Review Koe No Katachi*. Retrieved from Jurnalotaku.com: [Http://Jurnalotaku.Com/2016/09/30/Review-Koe-No-Katachi/](http://Jurnalotaku.Com/2016/09/30/Review-Koe-No-Katachi/)
- Napat Ruangnapakul, N. N. (2016). Perspective On Violence Against Women In Thai Film: The Eternity. *Kasetsart Journal of Social Sciences xxx*, 1-9.
- Rachbini, W. (2017). Peran Social Support Terhadap Relationship Quality dan Social Commerce Intention. *MIX: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 1-18.
- Rachel Hershenberg, S. M. (2016). Capitalization In Distressed Couples: A Pilot Study And Outline For Future Research. *Personal Relationships*, 1-14.
- Rusamana, D. (2014). *Filsafat Semiotika* . Bandung : Pustaka Setia.
- Santoso, S. A. (2017). Komunikasi Interpersonal Antar Penghuni Apartemen Puncak Bukit Golf Dalam Membangun Hubungan Persahabatan. *JURNAL E-KOMUNIKASI*, 1-10.
- Sari, V. (2015). The Representation Of Beauty Discourse By Media Text In Toni Morrison's The Bluest Eye. *Digital Repository Universitas Jember*.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi* . Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Utami, D. A. (2015). Kepercayaan Interpersonal Dengan Pemaafan Dalam Hubungan Persahabatan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1-17.
- Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yono, S. (2014). Nilai Edukasi Dalam Fabel Sentani (The Didactic Value in Sentani Fable). *Kandai*, 1-14.